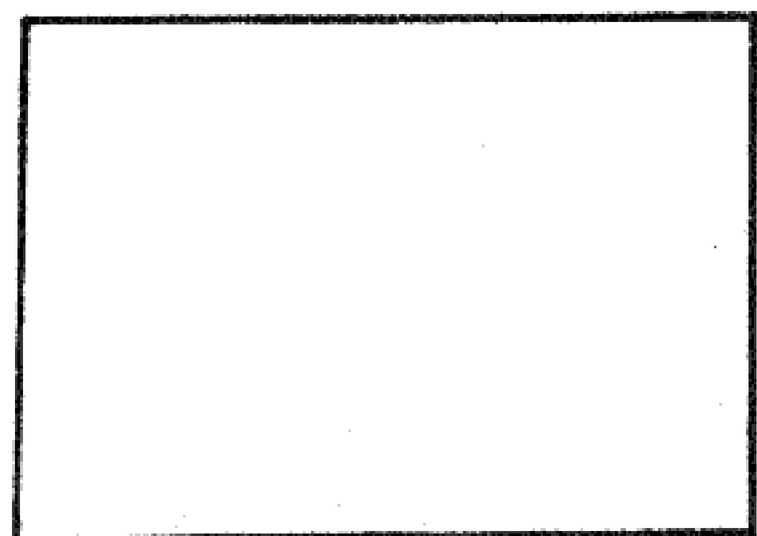
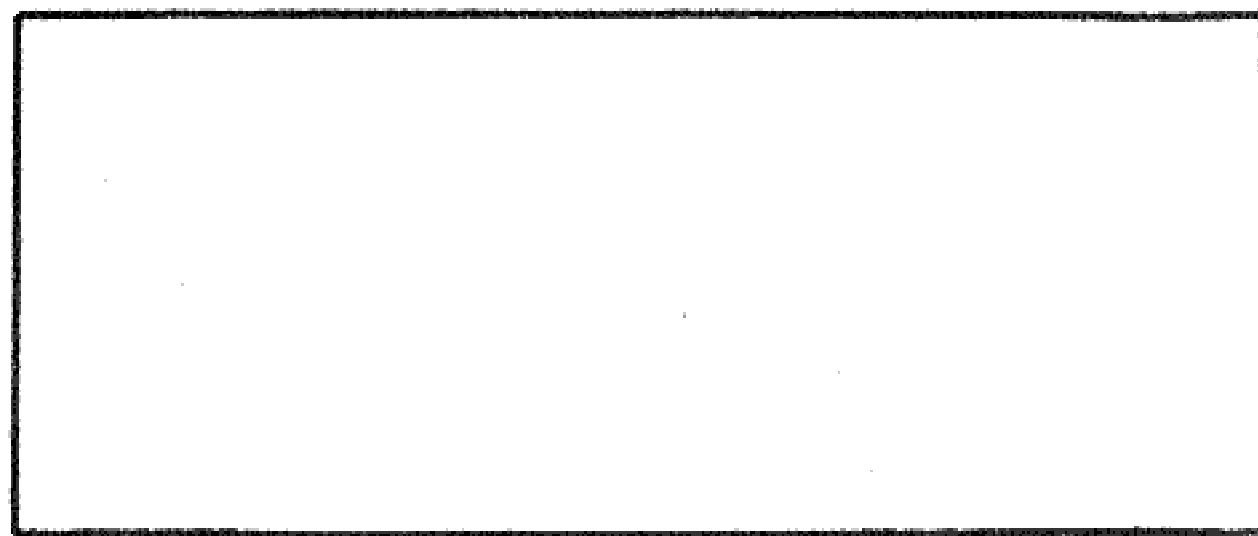
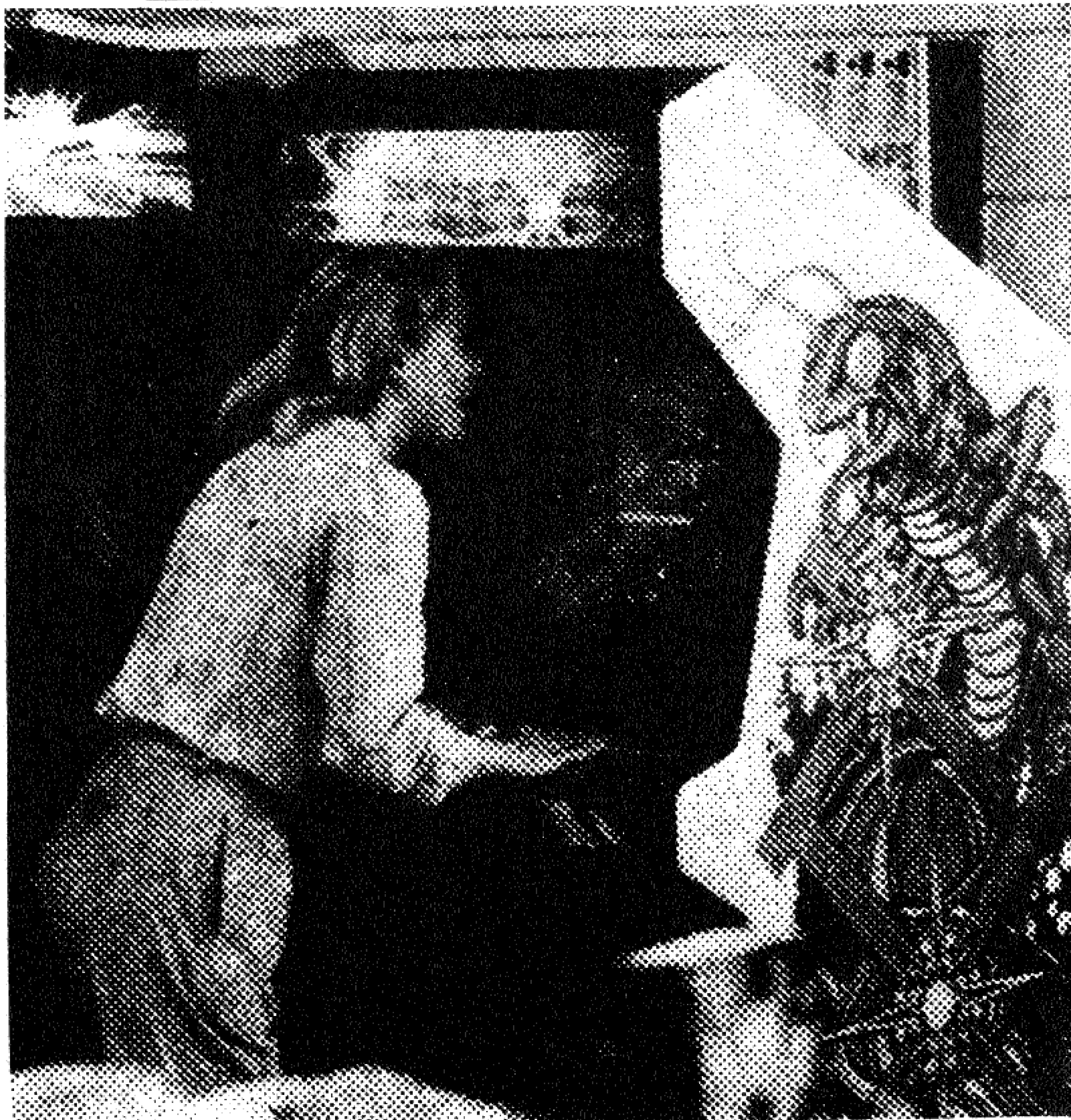




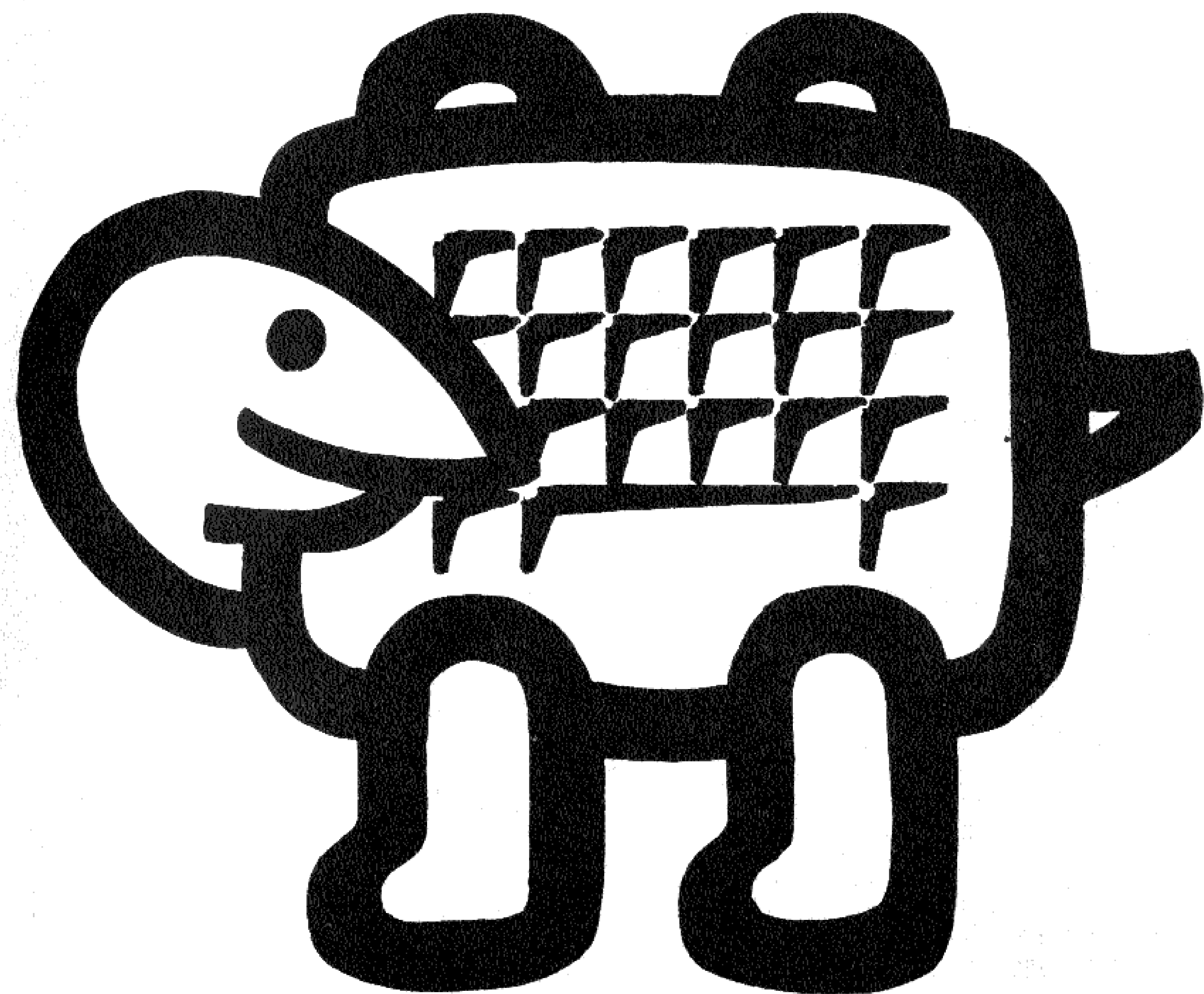
2



Domus-Offset Oy, Tampere 1985

Suomen Mikromaakarit ry.

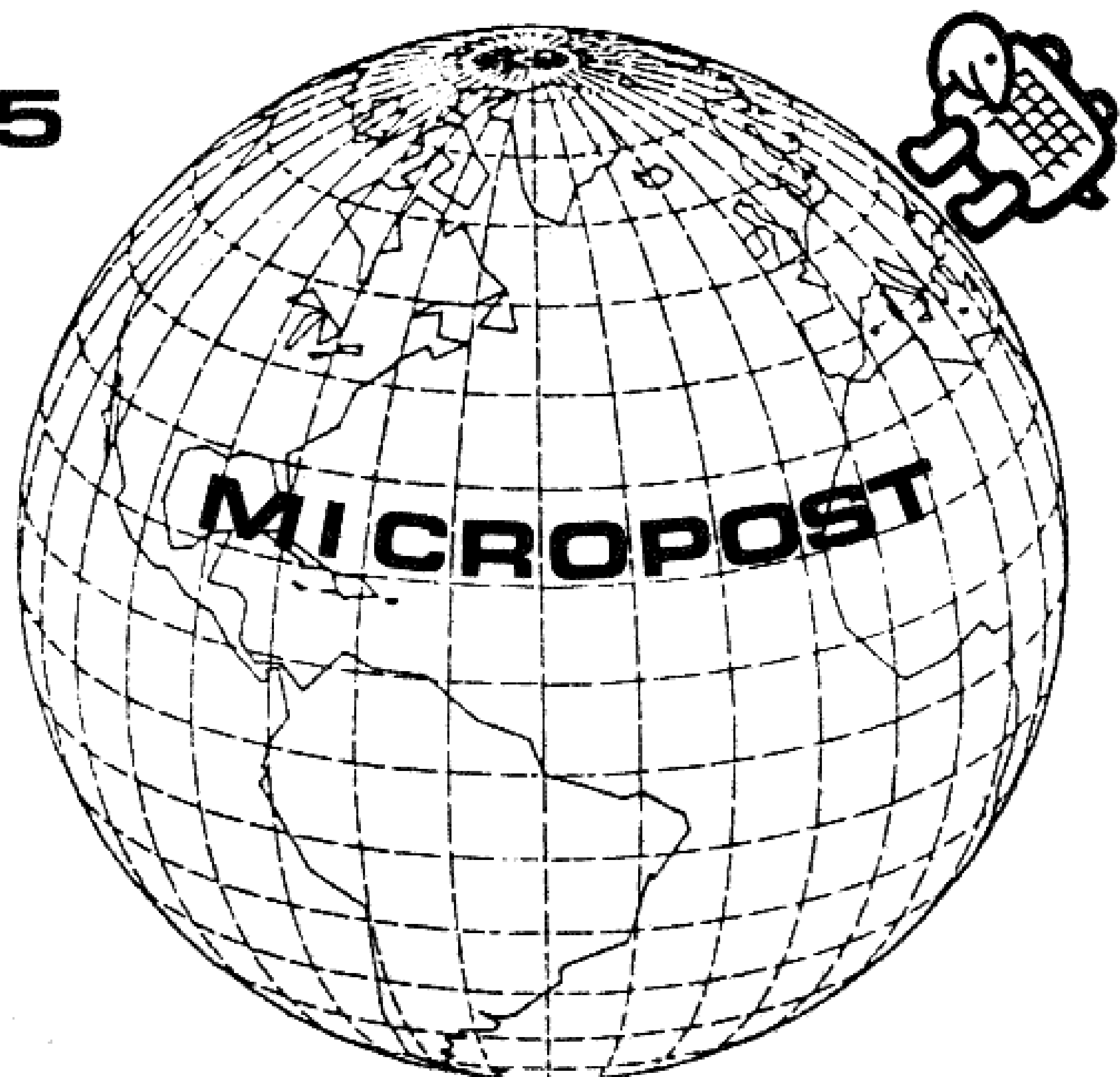
MICROPOST



nostalgia numero 9 mk

ISSN 0359-9086

8.8.85



Tässä on tämänvuotisten jäsenten ensimmäinen lehti. Jäsenet saavat myös kaksi öklöä rintanappia, joita ei ole pakko pitää. Vuosikokous sujui rauhallisesti, siitä enemmän toisaalla lehdessä.

Nyt kun tietokoneista on uutuuden viehätys kaikonnut ja pahin mikrokuume laskenut, päätimme laittaa nostalgia numeron. Mietimme mitä silloin veivattiin kun ei ollut joystikkiä. Tiesitkö muuten että vuonna 82 videokeksitkin olivat kortilla? Muistamme lämmöllä niitä harvoja pelintekijöitä, jotka tietokoneaikana uskovat ihmisten kesken pelattaviin peleihin. Sähköttömissä peleissä idea on vähintään yhtä törkeä kuin sähköisissä.

Amstrad, QL ja kohta myös Commodore 128 kilpailevat hintahaitarin yläpäässä ihmisten rahoista. Atarin uutta mallistoa odotellessa, voisimme vaikka pohtia, jakaantuvatko harrastajat, koneiden monimutkaistuessa, entistä selvemmin bitin murskaajiin ja pelaajiin.



SISÄLTÖ

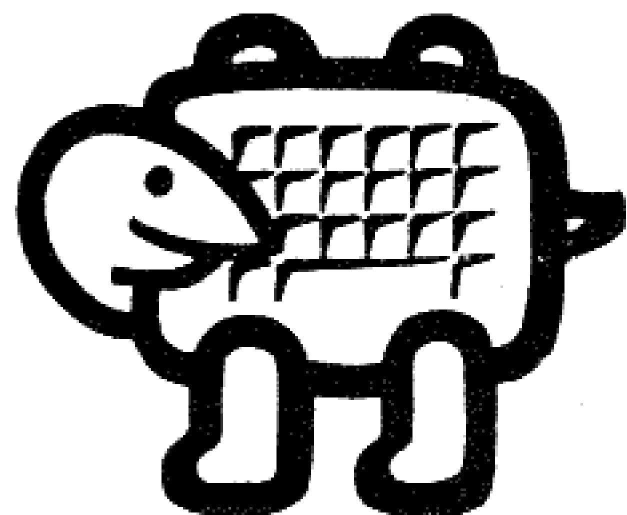
TEKIJÄT: Tuukka Kalliokoski, Ari Kilpeläinen, Jari Vanha-Eskela, Riitta Uusitalo, Reima Mäkinen, Petri Tuomola.

- numero 9
- julkaisija: Suomen Mikromaakarit ry
- irtonumerohinta 9 mk (sis.postikulut)
- ISSN 0359-9086
- painos 100 kpl
- osoite: Petri Tuomola
  Simolank. 7 G 2
  33250 Tampere

Kansi: Micropostin ja Suomen Mikromaakareiden logo



MINÄ, PETE JA

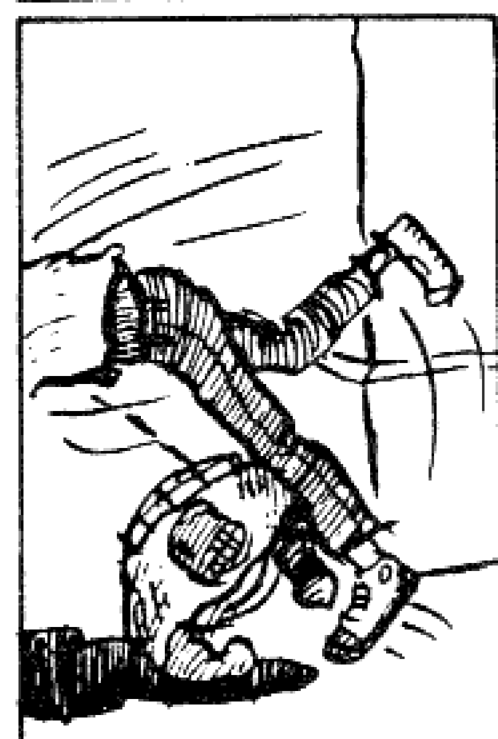



PIRSKATTI. TÄMÄ ON TOIVOTONTA
REIMA-85


"VALITETTAVASTI MEILLÄ EI OLE MITÄÄN NÄPPÄIMISTÖLLÄ VARUSTETULLE KILPIKONNALLE."
ÖVOIMATO


SAMPERI NÄISTÄ KONEISTA ON VAIN HARMIA!


ELÄMÄ ON YHTÄ YLÄMÄKEÄ. EI OLE KIVAA OLLA RAHATON JA TYÖTÖN.
AINA SAA OLLA KORJAUTTAMASSA.





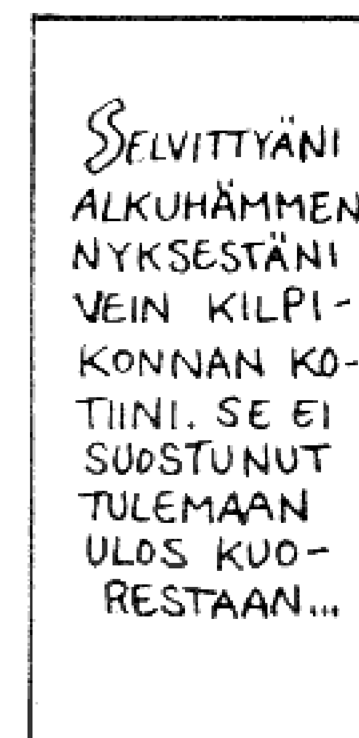

HUH! TOIVOTTAVASTI SE EI MENNYT LISÄÄ HAJALLE!
APUA!




VOI KUN EI TULISI KOVIN KALLIIKSI.


PITÄISI KORJATA TÄMÄ KONE...
NIIN VARMAAN, MUTTA MINÄ EN SIIHEN KOSKE.


EIKÖS TÄÄLLÄ KORJATA TIETOKONEITA?
TUO EI OLE KONE, SE ON ELÄIN!
1


SELVITTYÄNI ALKUHÄMMENNYKSESTÄNI VEIN KILPIKONNAN KOTIINI. SE EI SUOSTUNUT TULEMAAN ULOS KUORESTAAN...


MITÄ IHMETTÄ MINÄ SINUN KANSSASI TEEN?
OKEI!


MITÄ OKEI? HEI OSAATSÄ PUHUA?
JEP!
EN JAKSA MURJOTTAA ENÄÄ...


ALE'OP


NONNI, OTA RUSINAT POIS KORVISTAS NIIN SAAT KUULLA JOTAIN JÄNNÄÄ!


KUTEN HUOMAAT MÄ OON MUTAATIO ELI MUTANTTI. MULLA ON KILVESSÄ OIKEA QWERTY JA LISÄKS MÄ OON TOSI NOPEE.


OSAAN MYÖS TEMPPUJA!


HOP!


OLIPA TEMPPU, MUTTA TUON OSAA KISSAT JA KOIRATKIN.
OSAA... OSAA... MUT KATO PAITAAS.


SINÄHÄN ON SUN KUVA!
JEP OPIN TUON KUN OLIN TÖISSÄ SILKKIPAINOSSA.


JOS MÄ HOMMAAN SULLE RUUAT JA SAAT ASUA TÄÄLLÄ, NIIN RUPEATKO MIKROMAAKARIEN MASKOTIKSI?
KIINNI VETI!

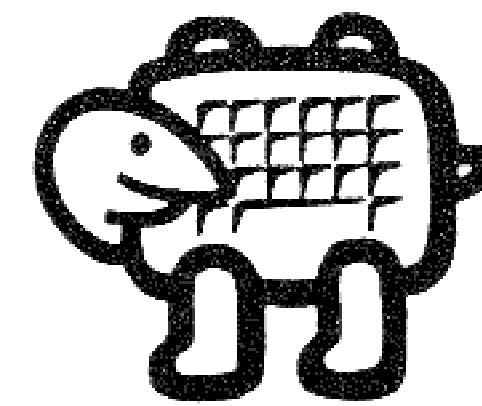

ONKS PETE?... REIMA TÄSSÄ HEI! MÄ EN ASU ENÄÄ KANKAANPÄÄSSÄ, EIKU PORVOOSSA. MÄ MUUTIN JYVÄSKYLÄÄN...
AI. KOSKA MUUTAT TAAS TAMPEREELLE?


EN TIEDÄ, MUTTA KUULE...
-ÄSKEN KUN VEIN VIKKIÄ KORJATTAVAKSI KAADUIN, JA JOHTUISKO SIITÄ TÄRÄHDYKSESTÄ, VIKKI VAIHTUI YHTEEN NÄPPÄINKILPIKONNAAN, JOKA LUPAUTUI MAAKAREIDEN MASKOTIKSI...


JOO. TÄRÄHDYSTÄ MINÄKIN EPÄILEN. OLISKO PERÄTI AIVOTÄRÄHDYS!
2.

VOI JUMA JÄTKÄ EI USKO VAI...
HEH HEH!
ANS MÄÄ!
HALOO PETE!
SE ON MÄKINEN IHAN SELVINPÄIN.
ETTÄ USKO POIS!
MUTTA ELLEI ILMAISET T-PAITAPAINATUKSET RINTANAPIT TARRAT JNE. KELPAA, NIIN VOINHAN HÄIPYÄ...
T-PAIDAT KUULOSTAA HYVÄLTÄ, KUULE MIKÄ SUN NIMES ON?
EN MINÄ TIEDÄ...KOETA KEKSIÄ JOKU HYVÄ... KUORIUDUTTUANI EN NÄHNYT KETÄÄN JOLTA SITÄ OLISI VOI-NUT KYSYÄ.
HEI! VAAN KUOMA, NÄHDÄÄN PIAN!
HEI, HEI!
TAAS PITÄISI KAI TEHDÄ MICROPOSTI
AI SAMPERI!
ONKS SULLA JUTTUJA?
EI ONKS SULLA?
EI. PITÄIS KAI TEHDÄ...
EIKÖHÄN SE SIITÄ
3
NO PIDETÄÄN YHTEYTTÄ...
MOI!
HEI
NO NIIN. HEI MITÄ MOUTEN TARKOITIT SILLÄ KUN SANOIT TAPAAVASI PETEN?
LÄHDEN KIERTÄMÄÄN SUOMEA.
KIERTÄMÄÄN SUOMEA?!
JEP, JUTTUJENKERUU-MATKALLE. KÄYN MYÖS MANSESSA.
JUTTUJENKERUU...
JEP, TIETSÄ JÄBÄ KUKA OLI LÖNRUT!?
LOPPU

Suomen Mikromaakarit ry.



Pöytäkirja, pidetty Suomen Mikromaakarit ry:n vuosikokouksessa Tampereella 24.3.1985 klo 14.30-16.10. Läsnä olivat Petri Tuomola puheenjohtajana ja Timo Pietilä, Jari Vanha-Eskola, Reima Mäkinen sekä Juha Tuominen. Lisäksi Tuukka Kalliokoski oli kirjallisesti lupautunut hallitukseen, mikäli hänet haluttaisiin valita.

8§

Juha Tuominen ehdotti jäsenmaksun laskemista 25 markkaan. Koska yhdistyksen taloudellinen tila on melko hyvä. Ehdotus hyväksyttiin yksimielisesti.

10§

Yhdistyksen puheenjohtajaksi valittiin Petri Tuomola.

11§

Hallituksen jäseniksi ehdotettiin Juha Tuominen, Jari Vanha-Eskola, Timo Pietilä, Tuukka Kalliokoski ja Reima Mäkinen. Heidät kaikki myös valittiin.

12§

Yhdistyksen tilintarkastajiksi valittiin Riitta Uusitalo ja Päivi Huuska. Varalle valittiin Tomi Kaski.

13§

Puheenjohtaja avasi yleiskeskustelun jäse nlehden toimittamisesta ja mainostamisesta. Yleiskeskustelun tuloksena Reima Mäkinen valtuutettiin kirjoittamaan yhdistyksen toimintaa esittelevä juttu Printtiin. Päätettiin mainostaa jäsenlehteä tarroilla ja lentolehtisillä. Micropost-rintamerkkejä ja Mikromaakareiden maskotteja tehdään mahdollisuuksien rajoissa.

14§

Petri Tuomola valtuutettiin hoitamaan suhteita Tampereen Nuorisolautakuntaan ja Juha Tuomisen Tehtäväksi annettiin kokoustilojen hankkiminen tarpeen vaatiessa.

15§

Todettiin, että yhdistys on virallisesti rekisteröity 29.1.1985 lähtien.

RA SIHTEERI

PELIT JA TIETOKONEPELIT

Rn

Pelinoppien tarkkaa ikää ei tiedetä. Varhaisimmat todisteet nopilla pelaamisesta on löydetty muinaisesta Egyptistä Roomalaiset heittivät noppaa rahasta ja heidän mukanaan nopat levisivät Eurooppaan.Vasta yhdeksännellätoista vuosisadalla pelikortit syrjäyttivät nopat.

MENE VANKILAAN. MENE SUORAAN VANKILAAN KULKEMATTA LÄHTÖRUUDUN KAUTTA.

Seura/lautapelien uranuurtaja MONOPOL täyttää ensivuonna 50 vuotta,jona aikana sitä on myyty noin 80 miljoonaa kappaletta. Suomalaista KARI MANNERLAn kehittämää AFRIKAN TÄHTEÄ on pelattu viisikymmenluvulta lähtien ja se on Pohjoismaiden eniten myyty peli.

IDEAPULA AIKA

Kimble ei jaksa enää viehättää,eikä usia kivoja pelejä ole liiemmälti tulut markkinoille.UNO,ei auto,vaan korttipeli oli pari vuotta sitten kovasti uosittu.Sen maineella ratsastamaan puattu SKI-BO sensijaaan oli täysi limBO. rio toi viimevuonna joulumarkkinoille NTIMONOPOLIn,idea ei vaikuta kovin mullistavalta,kuinka lienee sitten mennyt aupaksi.

Viihdykettä 6-99 vuotiaille tarjoaa rion omistaman Algan "Masters of the niverse".Tähän englanninkielisellä niellä varustettuun"peliseikkailuun" voi sallistua 2-4 maaimankaikkeuden hyviä oimia edustavaa pelaajaa (Man-At-Arms, e-Man,Teela ja Stratos).Pelilaudalla liikutaan nopan mukaan,kuinkas muuten,ja pelissä on kolme vaihetta.Paha päävastustaja on Skelektor jota vastaan viimeisessä vaiheessa taistellaan,lisäksi pelissä esiintyy hyviä ja pahoja eläimiä. Oikeudet hahmoihin omistaa Mattel inc. Ensimmäiseksi pelissä pyritään pääsemään linnaan ja matkalta löytyy aseita ja ja rosvoja.Pein hinta on noin 100mk.

UUDET JA TYHMÄT PELIT

Kanadan maalta on lähtöisin TRIVAL PURSUIT,kortti- ja lautapelin yhdistelmä.Tarinan mukaan sen keksi kaksi turhautunutta sanomalehtimiestä,jotka olivat kyllästyneet sanaristikkopeliin.Tämä on helppo uskoa,sillä idea vaikuttaa tosi turhauttavalta. Pelissä on tuhat korttia,joissa kussakin on 6 kysymystä. Kysymykset ovat maantiedosta,historiasta,urheilusta,kulttuurista, viihteestä ja luonnontieteestä. Parhaiten pärjää tietysti se joka tietää eniten.Pelistä on useita versioita mm.Beatles ja Raamattu Trivialit.Uskomatonta,mutta totta, tällainen tuplataikuitti systeemi myy.

Englannin ruotsalainen MICHAEL DAVIES kehitteli 8 vuodesa YHTEISPELIn (SAMSPELET),jolle tekijä uskoo löytyvän suotuisen markkina-alueen Suomesta. Se on noppapeli,jonka tavoitteena on lisätä pelaajien yhteisymmärrystä,kommunikaatiovalmiuksia ja itseluottamusta.Kunnioitettavat päämäärät,mutta kun pelin toteutus on kliinisissä testeissä todettu kuivakkaaksi,putoaa koko hommalta pohja pois.



"Trivial Pursuit" pursuilee mitättömiä kysymyksiä.

PELASTAAKO SÄHKÖ?

Pelaaminen on leikkiä ja ajanvietettä, mutta ennenkaikkea se on harmiton seurustelumuoto.Video-,elektroniikka-ja tietokonepelit muuttivat tullessaan melkoisesti pelikäsitystä. Pelaaminen muuttui pasianssi tyyliseksi yksin puurtamiseksi.Sähköisten pelien viehätys perustuu pelitilanteiden nopeisiin vaihteluihin, veikeään animaatioon ja pelaajan taidon kanssa kilvan kasvaviin haasteisiin

Tietokonepelit saattavat poistaa kontaktin muihin ihmisiin pelitilanteessa, mutta ne eivät tee sitä vättämättä.Voihan esimerkiksi kolikkopeleissä 2 tai 4 pelata vuorotellen konetta vastaan.Kyse on siis siitä millaisia pelejä keksitään,eihän korteillakaan pelkkää pasianssia plärätä.

Perinteisten pelien tietokoneversiot ovat mielenkiintoisia.Kaikki suosituimmat kaksinpelit on työstetty koneille, joten pelikaveri on aina yhtä lähellä lä kuin peliväline. Kone vastustajana suostuu aina uuteen erään, eikä suutu vaikka heität lekkeriksi ja lopetat kesken. Epäinhimillinen vastustaja jaksaa tarvittaessa odottaa siirtoasi vaikka viikon.

Oleellisena osana pelaamiseen kuuluu häviäminen.Tietokoneen kanssa on helppo olla hyvä häviäjä.Se ilmoittaa hienovaraisesti pisteesi ja toivottaa parempaa onnea seuraavalle kerralle kysyen samal la haluatko mahdollisesti revanssin.Ihmisten kesken on hieman toisin.Häviäjä tuskin saa sympatiaa osakseen,päinvastoin,hän joutuu nielemään tappion karvaisen kalkin.

Rn

Lähteet: HS 25.11.-84
HS 29.4.-85
Noppapelit,Pruss,Otava 84

Toukomiehen 1000 peliä

ALKUTAHDIT

Veli Toukomies Porvoosta keksii pelejä eläākseen.Ensimmäiset peli-ideat syntyivät kesällä -80 ja nyt niitä on valmiina noin 1100kpl.

Mistä pelien kehittely oikein sai alkunsa?.Olen ennen yrittäjäksi ryhtymistäni toiminut erilaisissa opetustehtävissä,ja jo niiltä ajoilta juontaa haluni havainnolstaa asiat esimerkkejä ja kaikenlaisia apuvälineitä hyväksi käyttäen. Opetuksesta ei ole pitkä matka opetuspeleihin.

Homma lähti liikkeelle pikkuhiljaa. Myin Nelostuotteelle oikeudet "Iloisen seurueen seksipeliin".Kauppa ei ollut rahallisesti kovin kannattava, mutta siihen aikaan oli tärkeätä saada oma peli suuren yhtiän levitettäväksi.Syksyllä-83,kun koossa oli 500 peliä,aloin saada niitä pikkuhiljaa kaupaksi.

MEDIAPELIT

Viimeaikoina Veli on markkinoinut ja tehnyt ns. mediapelejä eri yrityksille.Parhaan vastaanoton näistä on saanut Nesteen tilaama"Lämpöshakki", 45.000kpl painoksesta on 20.000 jaettu asiakkaille.Veronmaksajain Keskusliitolla,Partekilla ja Postipankilla on yhtiön logoon perustuva peli.Punainen Risti osti opetuspelin ("Kansainvälinen peli").

Nämä yritysten pr-pelit ovat niin edullisia valmistaa,että niitä kannattaa antaa ilmaiseksi asiakkaille. Toki esimerkiksi Finnoil halusi senveran monimutkaisemman,että, se myy sitä muutamalla markalla. Toukomies kertoo,että kaupallisten pelien valmistajille hän ei pelejään tarjoa,ne saavat ulkomailta tavaraa niin halvalla,ettei hänen kannata kilpailla.



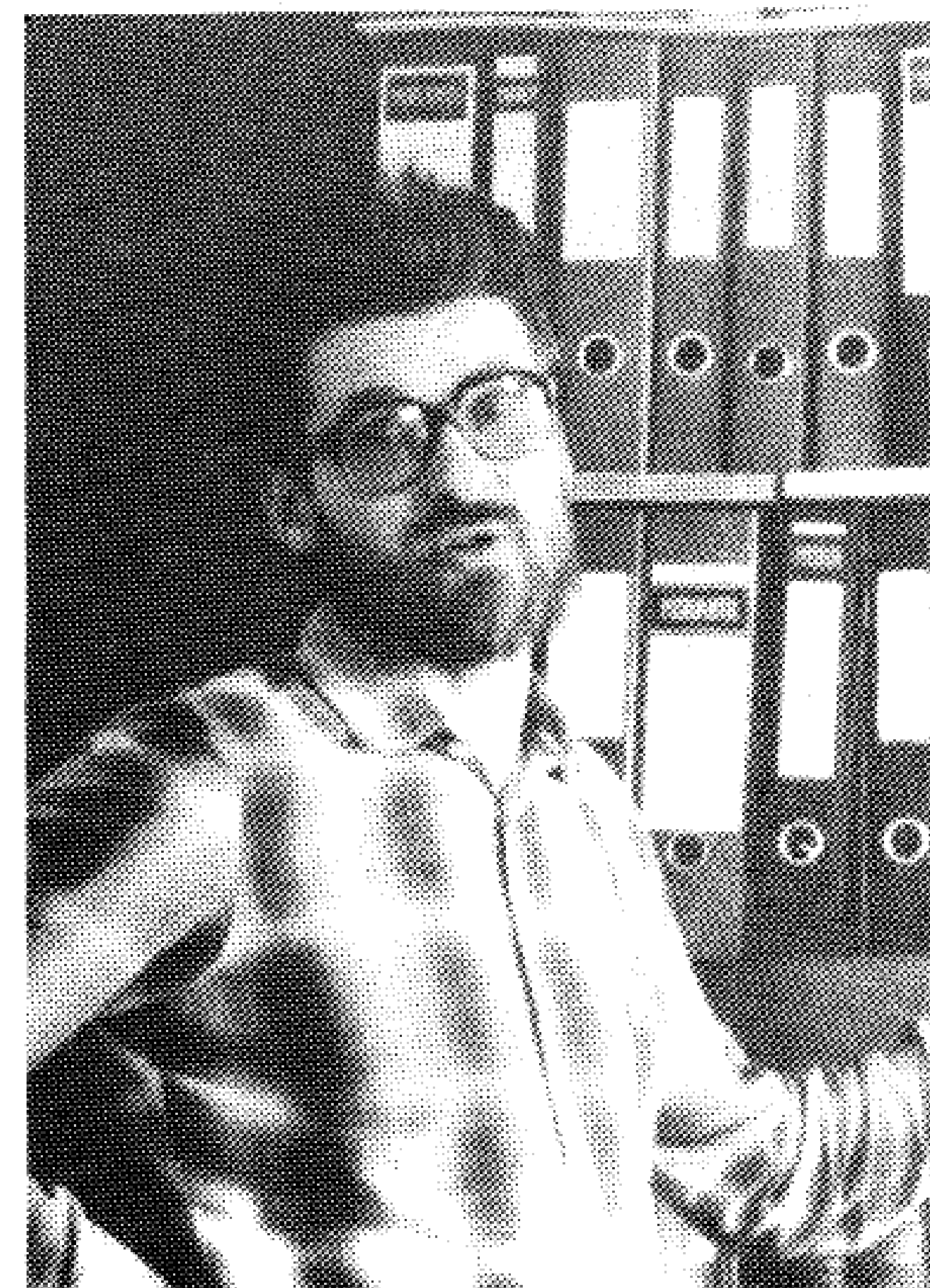
En soita,en laula,teknikkamies en ole,teen siis pelejä.

YKSI TUHANNESTA

"Tricolor" peliään Toukomies arvostaa eniten.Sille on patenttihakemukset vireillä ja ilmeiset eväät menestykseen.Tricolorin sunnystä keksijä kertoo seuraavaa:"Mietin nappuloita. Yleensä peleissä nappuloilla on vain yksi tehtävä tai merkitys,joskus harvoin kaksi(esim.Othello,shakki).Tricolorissa jokainen nappula voi saada kolme eri merkitystä ja erilaisia sääntövariaatioita on 90kpl.Tricolor on yksin-,kaksin-,tai kolminpeli."

IDEOITA TIETOKONEELLE

Tietokonepelit kiinnostavat Toukomiestä.Hänen mielestään tiekonetta ei käytetä peleissä tarpeeksi hyväksi.Tutustuttuaan noin sataan tietokonepeliin hän kertoo löytäneensä takaa-ajo ja reaktionopeuspelien joukosta vain muutamia mielenkiintoisia ideoita.Toukomies näkisi mielellään koneen ja ihmisen pelaavan enemmän yhteen.Reaktionopeus ja tappamispelien tilalle pitäisi kehittää strategia-,äly-,ja taitopelejä.



Toukomiehellä on takataskussa myös uusia hyviltä vaikuttavia tietokonepeli-ideoita.Toukokuussa Megasystems tuo markkinoille pari hänen peliään. Meillä on melko lyhyt sopimus ja saan kertakorvauksen lisäksi myös proviisiopalkkion kertoo Toukomies.

Aion lähiaikoina ostaa itselleni tietokoneen,mutta pelejä sillä tuskin teen.Minulle riittää,kun tiedän mitä koneella voi tehdä.Annan vain idean ammattilaiselle joka hoitaa ohjelmointityön.

ARKISTO

Palataanpa vielä sinne yli tuhannen pelin arkistoon.Veli kertoo että peli-ideat ja useimmiten myös säännöt sisältävät konseptit on järjestetty ja mapitettu. Luettelon avulla hän löytää arkistosta esimerkiksi jonkun yrityksen tarpeisiin sopivan pelin.



Juu,tämä on sikäli hyvä paikka kuvata,että. kaikki peli-ideani ovat näissä mapeissa.

Esittäessäni epäilevän kysymyksen ideatasolla olevien pelien pelattavuudesta Toukomies vastaa:Itse en ole mikään hyvä pelaaja,häviän lähes aina. En pelaa paljoakaan pelejäni. Kyllä se pelattavuus ja jännittävyys peleihin yleensä tulee.Minulla on ystäviä, jotka ovat kovia pelaamaan, saan heiltä neuvoja jos on tarvis. Olen myös huono piirtäjä ja annan pelini yhdelle kaverille piirrettäväksi.Minä siis ideoin,kirjoitan säännöt sekä kuvailen pelilaudan ja muut pelivälineet.

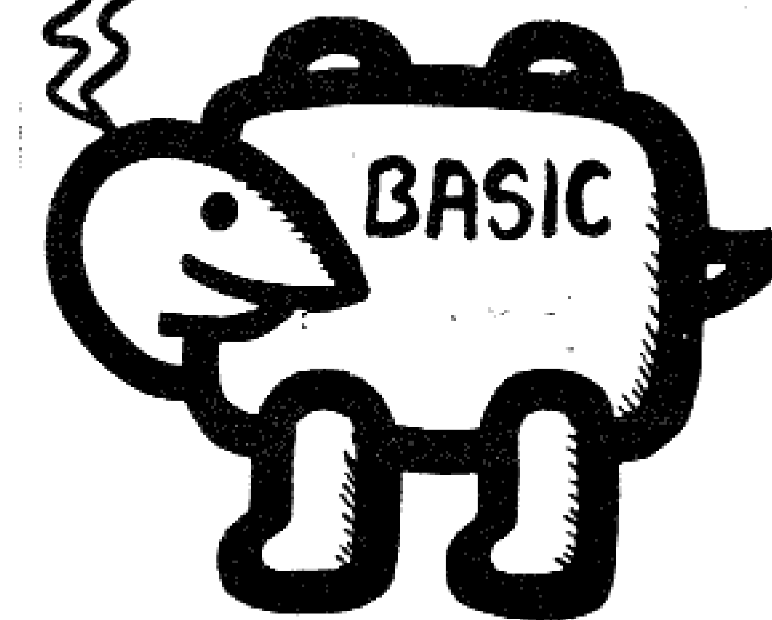
VALOISA TULEVAISUUS

Toukomiehen peleistä noin puolet on tyyliltään perinteisiä omia- ja puolet sovellettuja ideoita.Viimeksi mainittuja ovat esimerkiksi:Rubikin kuutio-,palikka-,taskulaskin-,kasetti henkilö-, kaupunki- ja logopelit. Henkilöpelit eivät ole roolipelejä, vaan eräänlaisa muotokuvia julkisuuden henkilöistä.Roolipeleihin Toukomies on vasta äskettäin tutustunut. Hänen kokoelmansa on tiemmä maailman suurin yhden ihmisen tekemä. Se on myös monipuolinen,pelejä on kaikilta elämän aloilta.On pelkästään taitoa kysyviä,sellaisia joissa pärjää hyvällä tuurilla ja kaikkea siltä väliltä, toiset ovat vaikeampia kuin toiset.Toukomies yrittää parhaillaan selvittää voiko Tricolorin vaikeinta yksinpeliä ratkaista ollenkaan.

Tulevaisuuden Veli näkee valoisana. Tietokonepelit monipuolistuvat ja kehittyvät ihmisläheisempään suuntaan, samalla kun perinteisten,sähköttömien pelien suosio alkaa taas kasvaa.

Kuvat ja Präntti Ra

HYVIÄ BASIC-VIC=PELEJÄ



Siihen aikaan, kun isä Vicin osti, oli mikroharrastus toisenlaista kuin nykyään. Kotitietokone oli kyllä silloinkin lähinnä pelivehje, mutta pelit täytyi ohjelmoida itse tai naputella josta in lehdestä. Pelaaminen ei ollut kovinkaan paheksuttua, koska sen eteen täytyi nähdä vaivaa.

Varhainen peli-innostus oli valtavaa. Sen tajuaa vasta kun miettii, minkälaisten ohjelmien listauksia naputeltiin hiki otsassa. Pahimpia esimerkkejä ovat mm. Tank-V-Ufo ja Killer comet, jotka löytyvät Vicin manuaalista. Vuonna -82 ei kuitenkaan paljon muuta valinnanvaraa ollut.

Basic-arcade-pelit olivat yleisesti ottaen huonoja. Ne olivat hitaita ja ideana oli ampua avaruusolioita. Kunnon Basic-peli edellyttää, että idea on mahdollisimman yksinkertainen, muutoin nopeus kärsii. Jotkut pelinikkarit yrittivät kehittää jota in muutakin kuin vain ampumista ja heidän tekeleistään löytyi joskus pelattaviakin pelejä. Tarkoitus olisi nyt esitellä pari tuohon joukkoon kuuluvaa peliä.

AUTORENNEN

Autorennen oli allekirjoittaneen ehdoton suosikki. Se ilmestyi ohjelmakokoelmiini hämäriä teitä, ja minulla ei vieläkään ole oikein aavistusta, mistä se on peräisin.

Autorennenin idea on ilmeisesti sama kuin Commodoren Car chase Basic-pelin, jota myytiin kasetilla. Pelaajan on tarkoitus ajaa autollaan labyrintissä ja poimia samalla pisteennäköisiä merkkejä. Se ei vielä ole vaikeata, mutta pelaajan on samalla varottava toista "autoa", jota ajaa joku kolareihin mieltynyt kaheli. Hän vainoaa pelaajaa säälittä ja yrittää estää hänen aikeita päin rysäyttämällä.

Autorennen on Pac-manin läheinen sukulainen. Se on kuitenkin onnistuttu toteuttamaan hyvin, koska takaa-ajajia on vain yksi. Basicin nopeus on siis aivan riittävä. Takaa-ajajien lukumäärä on korvattu tämän yhden takaa-ajajan älykkäällä seurausrutiinilla.

Peli ei sisällä ylettömästi vaihtelua, mutta aikoinaan oli kovasti hauskaa yrittää harhauttaa takaa-ajajaa. Bonus-pisteiden hankkiminen oli myös mukavaa, koska niitä saadessa peli päästi erityiset ääniefektit.

Autorennen oli tehty pelkällä standardigrafiikalla, mutta siitä huolimatta se vaati 3 K:n lisämuistin.

FLY OVER

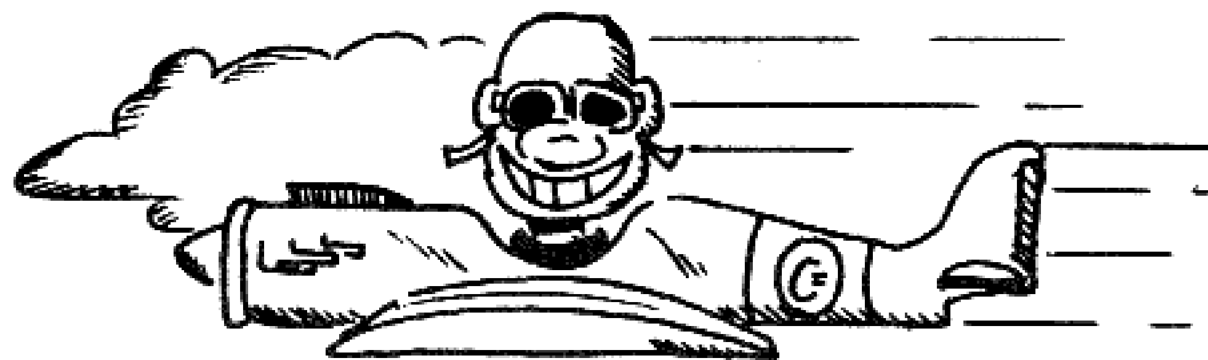
Fly over on peräisin Vic Computingista (nyk. Commodore User), joka tarjosi lukijoilleen suht'koht' mukavia Basic-pelejä.

Fly overissa pelaaja on lentäjä, joka yrittää pommittaa kahden vuoren välissä sijaitsevia maalitauluja. Kone lentää näytön poikki jommasta kummasta suunnasta, satunnaisella korkeudella, ja tämän matkan aikana on pelaajan pudotettava pomminsa. Jos pommi osuu vuorenseinämään tai sitä ei pudoteta ollenkaan, niin pelaaja menettää yhden koneistaan. Maalitauluja on useampi päällekkäin, ja mitä korkeammalta pommi putoaa sitä useamman maalitaulun se osuessaan tuhoaa. Maalitaulujen harvetessa käy yhä vaikeammaksi osua jäljellä oleviin.

Fly overissa on käytetty itse määriteltyjä merkkejä, joten se on ulkonäöltäänkin ihan mukiinmenevä. Käyttäjängrafiikka ja muutama erilainen screeni edellyttävät tietysti 3 K:n lisämuistia.

Fly over on ennen kaikkea juuri niitä pelejä, jotka sisältävät hyvän Basic-pelin edellyttämät ainekset.

VÄHÄN MUISTA PELEISTÄ



Basic-adventuret ovat aivan oma lukunsa muiden pelien joukossa. Tehokkaalla systeemillä tehty Basic-adventure ei mitenkään maailmaamullistavasti eroa konekielisestä. Itse olen pelannut Vicillä Scott Adamsin Pirate's adventurea. Vastaukset tulevat hitaammin kuin konekielisessä versiossa, mutta onko sillä loppujen lopuksi väliä. Mietittyäsi jotain ongelmaa kymmenen minuuttia on aivan sama kestääkö vastauksen saaminen kaksi vai kymmenen sekunttia.

Basic-adventureista voisi vielä mainita Dutchman's goldin, joka vaikutihan mielenkiintoiselta tuttavuudelta. Strategiapelien aatelia edustaa ehdottomasti Super Star Trek.

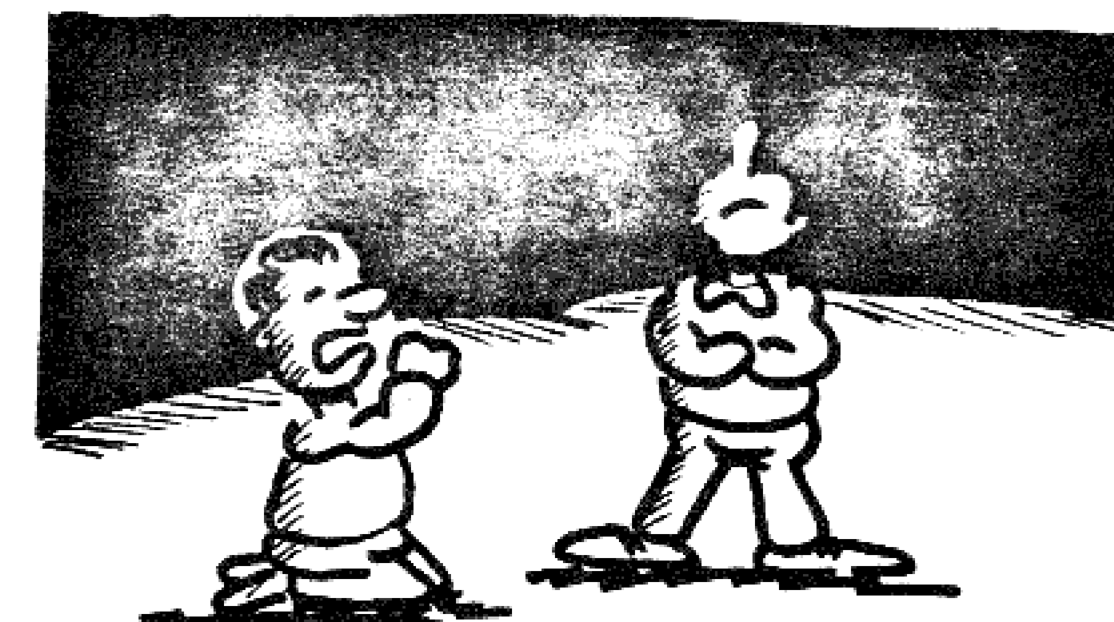
Mikään näistä adventureista ei ole alun perin ollut Vicille, mutta kaikista minulla on ollut Vicin käännökset. Juuri tässä piilee yksi Microsoftin Basicin suuri etu: se on liki pitäen ainoa standardi, mitä kotitietokoneille on olemassa. PT

KUINKA MICROPOST SYNTYY





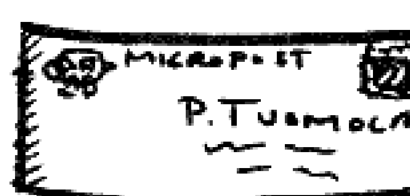




KUN JUTUT OVAT VALMIITA...













TEE EDULLINEN FORTH KONE

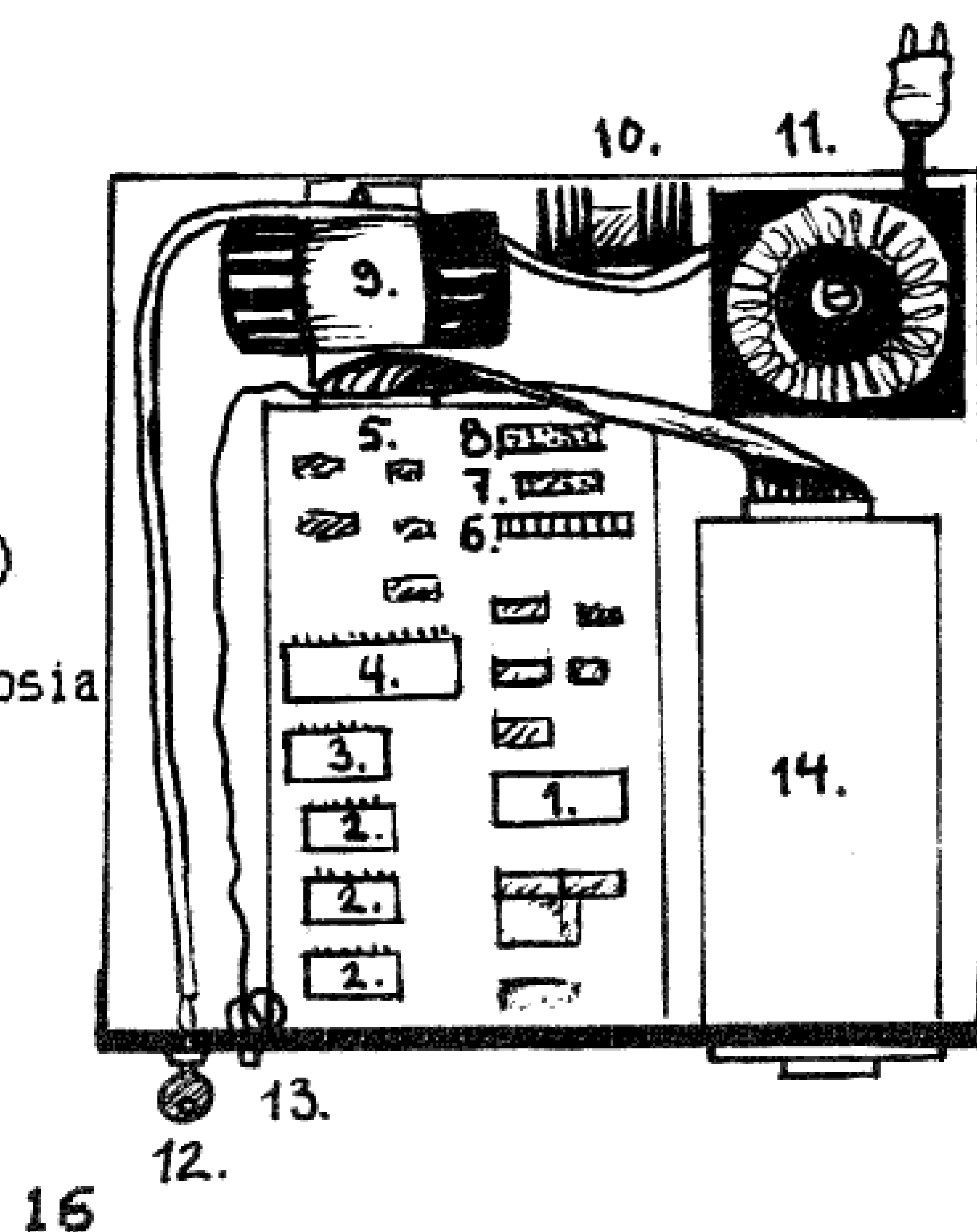
Rockwell International valmistaa useita mikroprosessoreita, muunmuassa Vicistä löytyvää 6502:ta. Uusimpina tulokkaina Rockwellin valikoimassa ovat R65F11 ja R65F12.
Ne ovat 6502 -keskusyksikölle läheistä sukua, muutamia käskyjä on tullut lisää ja nopeus on parantunut.
Mutta varsinainen uutuus on se, että näissä prosessoreissa on sisäänrakennettu FORTH -käyttöjärjestelmä ja ohjelmointikieli.

Liittämällä yhteen R65F11 -keskusyksikkö, R65FR1 ROM -muisti ja muutama kilo RAM -muistia, FORTH ei tarvitse mitään megatavun muisteja, saadaan rakennetuksi varsin tehokas kehityslaitteisto. Tämä kone tarvitsee kuitenkin vielä päätteen.
Mutta Vicin ja kuusnelosen omistajat hoi !! Koneesi sopii varsin hyvin päätteeksi rakentamallesi FORTH -laitteistolle. Koska näissä Commodoren kotimikroissa on valmiina tarvittavat rutiinit RS 232 -portin ohjaamiseksi, ei tarvita kuin sopiva pääteohjelma ja yksinkertainen jännitetasosovitin.
Mikäli haluat todella tehokkaan laitteiston, voit liittää R65F11:n levykontrollerin ja pyörittimen.

R65F11 sisältää FORTH -tulkin/kääntäjän ja FORTH-kielen perussanaston. R65FR1 ROM -muisti sisältää suuren joukon valmiiksi määriteltyjä FORTH-käskyjä ja RSC-kehitystukikäyttöjärjestelmän.

1. R65F11
2. 2Kt RAM (yht.6Kt)
3. 8Kt ROM
4. Levyasemakontrolleri
5. Levyasemaliitin
6. Muistinlaajennusliitin
7. Printteriliitin
8. RS 232 (yhteys Viciin tai 64seen)
9. Verkkokondensaattori
0. Jäähdytyslevy ja verkkolaitteen osia
1. Muuntaja
2. Virta-avain
3. Reset-kytkin
4. 3tuuman levyasema

Koko noin 35-40sm

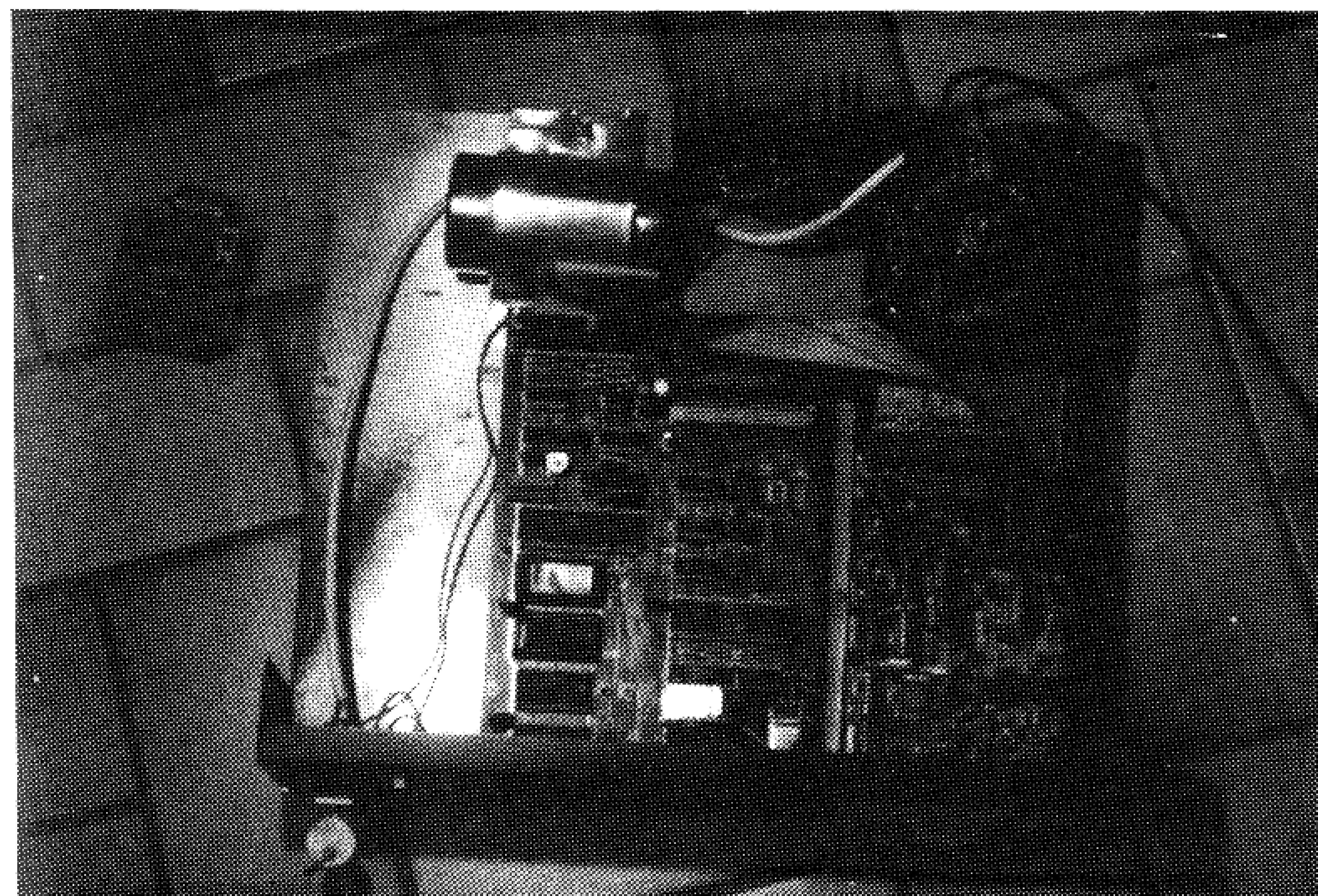


Kaikkia osia toimittaa Valtamatic Oy, ja piirien seurana tulee satoja sivuja ohjeita ja FORTH -kielen kurssi. Ohjeet ovat tietysti englanninkielisiä. Laite rakennetaan painokytkentälevylle, jota myös saa Valtamaticilta. Se on kaksipuolinen, läpikuparoitu hieno piirilevy ja maksaa noin 200 mk. Piirilevyyn kannattaa taatusti investoida, vastaavan näpräämінen kotioloissa on lähes mahdotonta -ellei nyt sitten satu asustelemaan jossain piirilevytehtaassa.

R65F11 maksaa hiukan alle kaksisataa markkaa. Kalleimmat osat ovat levykontrolleri WD2793 ja levynpyöritin. Kontrollerin noinhinta on kuutisen sataa (kallis lutikka, käsittele varovasti!) ja ainakin tällä hetkellä Bebek Electronic Lahdessa myy Hitachin kolmituumaista pyöritintä alle viiden sadan.
Näihin vielä lisäksi R65FR1 ROM ja muita tarpeellisia piirejä, virtalähde yms.

Koko laitteen hinnaksi tulee nykyisen tason mukaan erittäin karkeasti laskettuna noin parituhatta markkaa, joka saattaa tuntua suurelta verrattuna kotimikron hintaan, mutta on syytä ottaa huomioon, että tässä summassa onkin sitten jo mukana levyasema ja muuta hienoa. Ja se RS-liityntä Vickiin tai kuusneloseen tulee maksamaan muutaman kympin, kallein osa on käyttäjän porttiin tuleva liitin.

Juttu monimutkistuu jos ei satu omistamaan Vickiä tai 64:sta. Tällöin ei ole päätettä, jolla käyttää konetta. Mutta toisaalta nykyään myydään Vickiä alle tonnin ja käytettynä saattaa saada muutamalla satasella. Suosittelen hyvän näppäimistön ansiosta. 'Oikea' pääte maksaa lähemmäs kaksikymmentätuhatta, ja ylikin...



Mikäli FORTH ei vielä ole sinulle tuttu, on saatavana monia kirjoja, jotka käsittelevät sitä. Yksi parhaista on varmaankin C. K. Mc Caben Forth Fundamentals. Tätä kirjaa, tai oikeastaan näitä kahta kirjaa, osa 1 on yleistä FORTH -tietoa ja osa 2 'pikahakemisto'FORTH kieleen, saa ainakin Akateemisesta Kirjakaupasta Helsingistä.

Mutta kuten sanottu, RSC-FORTHin mukana tulee varsin kattava painava kirja, jossa laitteen toimintaa on selostettu niin ohjelmoijan kuin laiterakentajan kannalta. Manuaalin hinta on 115 mk,johon tulee sitten vielä muutama kymppi posti- ja toimituskuluja.

Myyjän osoite on:

Valtamatic Oy
Pakilantie 61
00661 Helsinki
ja puhelin on 90/742011



Kokemusteni mukaan liikkeen henkilökunta vastaa mielelläänkysymyksiin R65F11:sta ja oheispiireistä.

FORTH on ainutlaatuinen ohjelmointikieli,joka soveltuu hyvin monenlaisiin tarkoituksiin. Koska se kehitettiin alunalkaen reaaliaikaisiin ohjausjärjestelmiin, on se sopiva erityisesti nopeutta ja joustavuutta vaativiin tehtäviin, kuten esimerkiksi pientalon lämmönsäätöjärjestelmä, autonmoottorin säätö, tiedonkeruu yms. Ja tietysti peleihin! Pelien ja muiden omien ohjelmien kehittely nopeutuu FORTHilla BASICiin verrattuna moninkertaiseksi, kun yleisesti ohjelmissa tarvittavat rutiinit ovat valmiina käskyinä. Ja ohjelman suoritus nopeutuu tietysti myös.
FORTH laajenee käyttäjänsä ajattelutavan myötä,sitä ei rajoita liiemmälti edes muistikapasiteetti koska FORTH-koodi on käännettynä varsin tiivistä koneen kannalta.

RSC-järjestelmässä voidaan valmiit ohjelmat helposti tallettaa EPROM-muistiin eli moduliksi.RSC-laitteistoon kuuluu valmis käsky EPROMin kirjoittamiseen.

Sitäpaitsi RSC-FORTHilla tehtyjä ohjelmia voi pienen askartelun jälkeen ajaa jopa Vicissä tai 64:ssä.

TOIM. HUOM.

Vicin tai kuusnelosen käyttäminenpäätteenä ei vahingoita niitä mitenkään.Tarvitaan ainoastaan RS liitin(kuvassa vasemmalla) ja lyhyt pääteohjelma.Ohjelmat tehdään FORTHiksi commodoren näppäimistöä ja video-sekä äänipiirejä hyväksi käyttäen.Päätteen prosessori ja R65F11 voivat suorittaa laskutoimituksia yhtäaikaa ja tarvittaessa FORTH koneen voi erottaa yksin suorittamaan tehtäviä.

Kun olet rakentanut laitteen ja saanut sen toimimaan, mikä onnistuu melko hyvin, kunhan se peukalo ei ole ihan kämmenen keskiosassa ja kolvikin pysyy hyppysissä, olet oppinut paljon tietokoneista, ja tulet vielä oppimaan FORTH-kielen. Siis kannattava hankinta opettelumielessäkin. Ajattele miten mukava on käytellä ITSE RAKENNETTUA mikroa. Siinä jäävät pelit kauas toiseksi. Tai mikä ettet niitä voisi tehdä FORTH-koneellakin. Mutta varo, FORTH saattaa viedä mukanaan, se ei ole pelkkä ohjelmointikieli vaan lähes elämäntapa.
Siis jospa et sijoittaisikaan niitä kahtatuhatta markkaa uuteen pelikoneeseen vaan tosi tietokoneeseen -FORTH-koneeseen! Mieti asiaa, ei se rakentaminen niin vaikeaa ole.

Lisää tietoja ja vihjeitä saa minulta kun kirjoittaa tänne Micropostin toimitukseen.

TK



KATSAUS ISOIHIN

Isot koneet vaativat isommat "eväät" kuin kotimikrot,käytämme esimerkkinä VAXia.Tällaisten laitteistojen sydämenä kehrää 32-bittinen prosessori,ja keskusmuistia on puolesta kahteen megaan. Systeemiin kuuluu tavallisesti massamuisti,joka useimmiten on kiintä kovalevyasema. Levyaseman kapasitti on parikymmentä megaa,ja "backupit" tehdään tarvittaessa nauhalle.

Koneeseen mahtuu kymmenkunta päätettä,joko normaaleja- tai kirjoitinpäätteitä.Puhelinlionjaa pitkin voi myös olla,päätettä matkien,yhteydessä koneeseen.Esimerkki VAXiimme on rakennettu yhteys kuusneloseen.Tällainen monen käyttäjän järjestelmä vaatii erikoisen käyttärin,joka on UNIX. Kun juuniksiin pääsee tutustumaan,huomaa,miksi se on juuri SE oikea. Todellakin,välillä tuntee hallitsevansa konetta. Vastaan saattaa kuitenkin tulla harmittava "NO PRIVILEDGE for attempted operation."

Kun olet löytänyt päätteen virtakatkaisimen,käännät sen päälle ja alat odotella...päätteen lämpiämistä.Kursori alkaa vähitellen häämöttää ruudulla ja painat napakasti returnia.Kone haluaa ensimmäiseksi USERNAMEsi,jonka perusteella määräytyy prioriteettisi systeemissä ja päähakemistosi nimi.Tämänjälkeen on vuorossa rutiininomainen PASSWORD.Jos user name ja password pätevät pääset sisään. Nyt kone lukee omassa päähakemistossasi olevan komento-kielisen ohjelman LOGIN.COM,ja suorittaa sen. Jos hallitsee komentokielen sinne voi sijoitella hauskoja jippoja.Tässä vaiheessa voi tulla operaattorin tiedoituksia tai ilmoitus siitä,että sinulle on lähetetty MAILin kautta postia.

Vihdoin ruutuun ilmestyy taala ($),joka ilmoittaa että ollaan,ja tullaan olemaan komentotilassa,ellei konsteja löydy.Nämä konstit ovat tietenkin komentoja,jotka saa selville 400-500 sivuisesta oppaasta.Sen verran voi paljastaa,että käytännössä vaihtoehdot ovat BASIC-tila ja komentotila,jolloin ajat,editoit tai tulostat jonkin ohjelman.

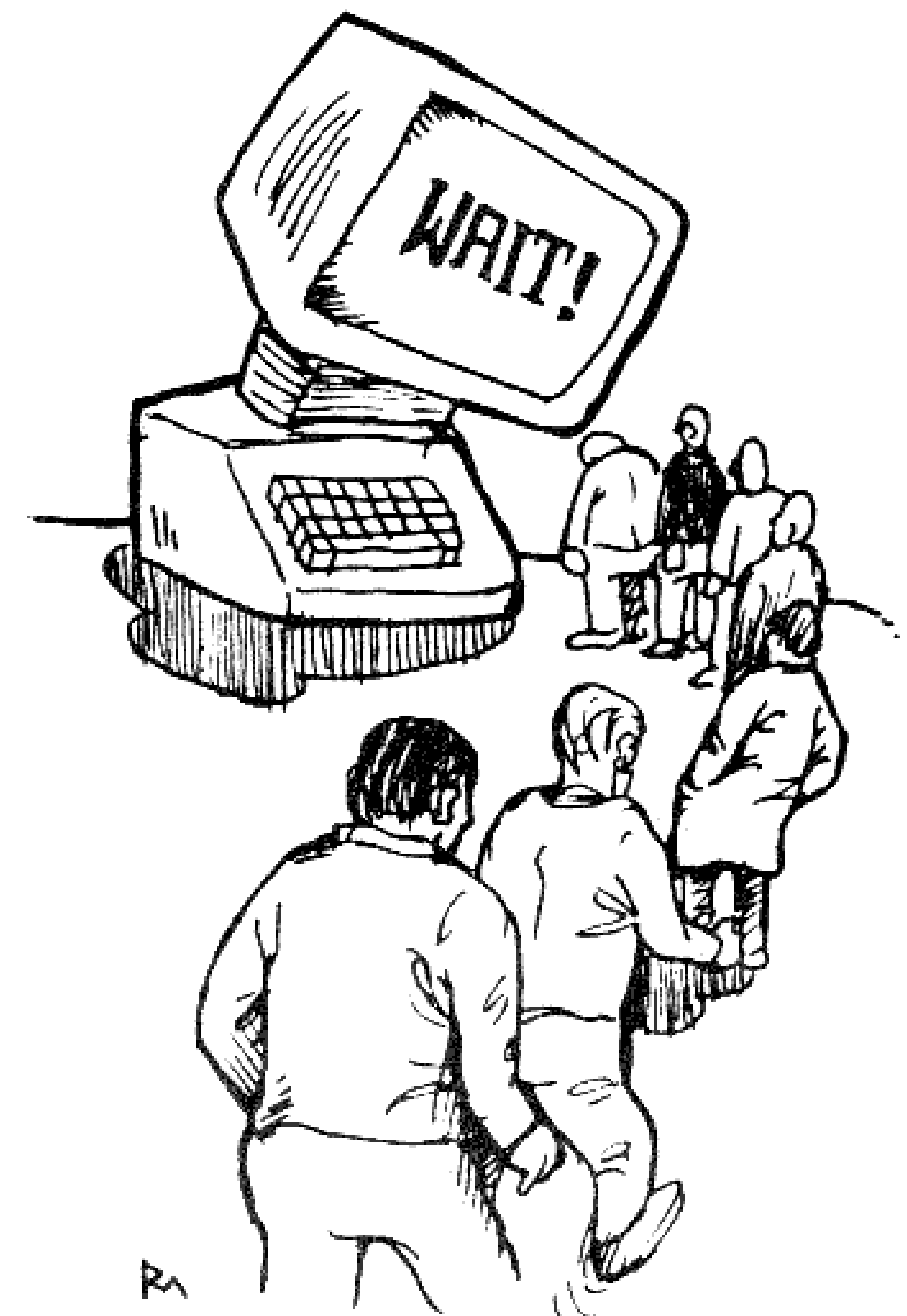
Basic-ohjelmasi voit tehdä kummassakin tilassa.Komentotilassa(myös Basic-tilassa) kutsut editorin EDIT komennolla ja alat naputella. Etuna on rivien siirrot,-poistot,-lisäykset,uudelleen numerointi ja muut mukavuudet.Et kuitenkaan voi ajaa ohjelmaasi ennekuin siirryt Basic tilaan. Aina kun editorista poistutaan,säilytetään kaksi viimeistä editoitua versiota levyllä. Versioilla on sama nimi ja ne erottaa toisistaan versionumero. Basic-tilassa voi ohjelmaa tehdä kotitietokoneiden tapaan, kuitenkin melko rajoittuneesti.(ei kuvaruutueditoria jne.) Kun ohjelma on hiottu täydelliseksi,se käännetään. Tämä siksi että aina ajettaessa basic koodi pitäisi ensin kääntää. Kyse on siis ajan säästöstä,ja jos vielä hävität basic-version,on ohjelmasi myös paremmin suojattu.

Ohjelmat voidaan suojata ajamiselta,kopioimiselta,korjaamiselta jne. erikseen. Ohjelman käyttöoikeudet määrätään operaattorille,omistajalle, ryhmälle ja maailmalle. Valitettavasti asiaan vihkiytynyt voi poistaa toisten suojauksia varsin helposti.Ohjelmat näkyvät hakemistossa DIRECTORY-komennolla,ja niihin saa liittää määritteitä,esim. /date,/protection,/size.Eli ohjelmien nimien lisäksi saa näkyviin luontiajankohdan, suojaukset jaohjelman levyltä käyttämän blokkimäärän.

Päähakemiston lisäksi on mahdollista perustaa alihakemistoja kahdeksaan tasoon.Päähakemisto voi,esimerkiksi koulussa,olla luokan yhteinen. Jokainen oppilas voi luoda nimelleen alihakemiston,jossa tekee ohjelmansa ja muut operaatiot.Luotujen alihakemistojen nimet näkyvät päähakemistossa liitteelä dir. Tämä on valitettavaa,koska asiaton käyttäjä näkee alihakemistosi nimen ja voi siirtyä sinne SET DEFAULT komennolla tekemään tuhojaan.Alihakemistojen nimet saa näkymättömiin operaattorilla, jonka prioriteetti on tarpeeksi korkea.

VAXin komennot ovat periaatteessa kaikkien käytettävissä,ne löytyvät eri manuaaleista tarkkaan selvitettyinä. Näiden komentojen avulla voisi hallita hyvin koko systeemiä,ellei käytössä oleva arvojärjestelmä, eli prioritettisysteemi,aiheuttaisi syrjintää käyttäjien keskuudessa.Tiettyjä komentoja,kuten edellämainittu SET DEFAULT, ei voi suorittaa keskeytyksettä.Alhaisen prioriteetin omaavaa tämä tietysti harmittaa, vaikka se toisaalta takaakin sen ettei systeemi vallan sekoa.Printterille tulostuksessa ja eräajoissa korkeamman prioriteetin omistajat etuilevat, ja muut odottavat.

Pahin vika suurissa laitteistoissa on odotusaika.Kaikke saa odottaa.Hyvässä tapauksessa odotat viisitoista minuuttia kursorin siirtymistä yhden pykälän oikealle.Pulma ratkeaa,teoriassa,suurentamalla koneen keskusmuistia. Valmisohjelmistot ovat suurissa koneissa mahtavia.Parhaita ja mielenkiintoisimpia ovat CAD-ohjelmistot. VAXiin saa CAD tyyppisen DOGS ohjelman johon kuuluu mm.digitointipöytä. Ohjelmaa käytetään esimerkiksi ohjaamaan kuvaruudulla suunnitellun kappaleen sorvausta.



Keskuskoneet ovat pienentyneet lyhyessä ajassa päätteiden kokoisiksi ja hinnat ovat pudonneet 70prosenttia.Kehityksen harppoessa eteenpäin tähän tahtiin, pääsee meistä yhä useampi pian käsiksi tällaisiin laitteisiin.

AK

MORE BASIC COMPUTER GAMES

84 Fabulous Games for Your Personal Computer. (c) 79 Creative Computing Toimittanut David H. Ahl 190s.

Kirja tuli myyntiin suomessa kesällä -82.Siihen aikaan vallitsi huutava pula peleistä ja kirja oli mannaa maan harvoille tietokoneharrastajille.

Alussa on tietysti omistuskirjoitus, toimittajan esittely ja sisällysluettelo.Tämän jälkeen käsitellään Microsoft BASIC, jolle pelit on alunperin kirjoitettu tai käännetty.Ohjeet ohjelmien sovittamiseksi omalle koneelle on myös mukana.

Pelit on laitettu nimien mukaan aakkosjärjestykseen. Ne on onneksi toimitettu hienosti,nimien perusteella niista ei saa minkäänlaista käsitystä. Ensin on juonen esittely,mahdollisesti tietoja tekijästä ja siitä millä kielellä alkuperäisversio on tehty.Jos kyseessä on pitkä peli,esitellään käytetyt muuttujat.Pelin vaatimaa muistimäärää ei ilmoiteta,mutta käytännössä ne mahtuvat kaikki helposti 16 kiloon. Muutamaa peliä ei voi ajaa Vicin 22 merkkiä leveässä näytössä.
Ohjelmat ovat selkeitä,eikä REMmejä ole säästelty.Listauksen yhteydessä on yksi tai useampi koeajo joka ohjelmasta.Näistä koeajoista saa hyvän käsityksen siitä,mitä ohjelma tekee.

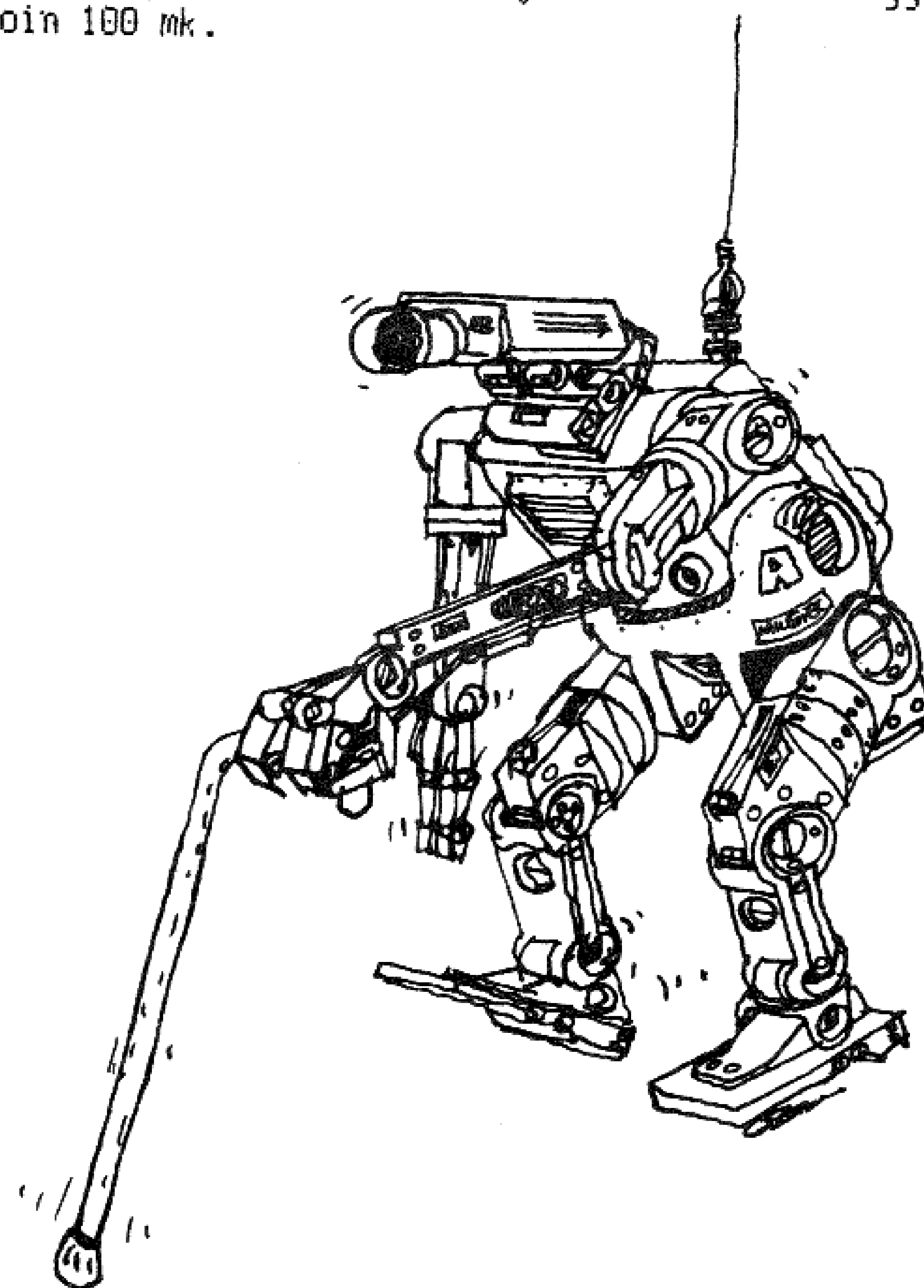
Kirjan pelit ovat vuosilta 75-78 jolloin pienten tietokoneiden ääni- ja grafiikkaominaisuudet olivat mitättömät nykyisiin verrattuna.Koska ohjelmissa ei ole äänikäskyjä ja grafiikkakin rajoittuu printtaamiseen,käyvät ohjelmat pienin muutoksin mihin koneeseen tahansa.Ohjelmaideat ovat hyviä ja niissä esiintyvin ongelmien ratkaisut yksinkertaisen fiksuja.Ohjelmia tehdessä oppii aina jotain,ja omien äänien ja grafiikan lisääminen on yksinkertaista.

Suurin osa ohjelmista on tekstipelejä.Joukossa on myös grafiikkaohjelmia,psykiatriohjelma "Eliza" ,erilaisia arvauspelejä ja tietokone versio Mastermindista.Tekstipelien aihepiiri on laaja.Avaruus ja takaa-ajopelejä on useita.Kirjassa on myös klassikkoja,joita vieläkin silloin tällöin pulpahtaa esiin erilaisina sovituksina.

CAMELissa olet keskellä Gobin autiomaata veren himoisten pygmien takaa-ajamana.Saatat joutua milloin tahansa hiekkamyrskyyn,tai nääntyä janoon ellet löydä keidasta.
Millionairepelissä on tietysti tarkoituksena kerätä rahaa. Ykis kirjan mielenkiintoisimmista peleistä on WUMPUS.Suurta haisevaa imukuppijalkaista Wumpusta metsästetään luolissa jotka ovat täynnä vaaroja. Kirjassa on 7 erilaista luolamallia ja toki niitä voi itsekin keksiä.

Peleissä on usein huumoria ja ohjelmat ovat sellaisia,että niiden runkoon voi helposti tehdä pelin ihan omalla juonella.Ohjelmien vaatimia konekohtaisia muutoksia ei kannata pelästyä,pieni aivotyöskentely näppäilyn lomassa vain virkistää.

kirjoja Basic Computer Games,More Basic Computer Games ja Big Computer Games löytää useimmista kirjastoista.Alennusmyynneissä ne maksavat noin 100 mk.



George Bekerin piirros peliin"Life Expectancy"

VIHJEITÄ

YLÄRIVIN TYHJENNYS	SYS 60045
ALASPÄIN SCROLLAUS	POKE 214,255:SYS 59886
LOAD ERROR:n SIVUUTUS (jos mahdollista)	POKE 45,PEEK(174):POKE 46,PEEK(175):CLR SYS 50483 (64:lla SYS42291)

KONEKIELIOHJELMAN TALLETUS

VIC/64

```
CLR:A$"Ohj. nimi"
POKE193,Alku(Low):POKE194,Alku(High)
POKE174,Loppu(Low):POKE175,Loppu(High)
POKE185,1:POKE186,Laitenumero
POKE 183,PEEK(PEEK(45-PEEK(46)*256+2)
POKE 187,PEEK(PEEK(45-PEEK(46)*256+3)
POKE 188,PEEK(PEEK(45-PEEK(46)*256+4)
SYS 63109
```

Jos konekieliohjelma sijaitsee kasettipuskurissa ja talletus tapahtuu kasetille(laite N:o1),niin puskurin paikka pitää siirtää ennen SYS-käskyä.Esim:

POKE 178,0:POKE 179,29

YLÖSPÄIN SCROLLAUS 64:LLÄ SYS 59626

VIC SPLIT SCREEN

```
1 FORJ=828TO895:READX:POKEJ,X:NEXT
2 SYS828
5 PRINT"■■POKE869 CONTROLS POSITION OF SPLIT"
6 PRINT"■POKE876 AND POKE889 CONTROL BACKGROUNDS AND BORDERS"
10 DATA173,4,144,208,251,169,43,141
20 DATA37,145,169,66,141,36,145,169
30 DATA1,141,94,3,120,169,3,141,21,3,169,93
40 DATA141,20,3,88,96,162,0,240,18,206,94,3,169,78,205,4,144
50 DATA208,251,169,170,141,15,144,76,21,235,169,1,141,94,3,169
60 DATA153,141,15,144,76,191,234
100 PRINT"■ ■F1■ - POSITION UP"
110 PRINT"■ ■F2■ - POSITION DOWN"
120 PRINT"■ ■F3■ - BACKGROUND COLOR"
140 PRINT"■ ■F5■ - BORDER COLOR"
160 GETA$:IFA$=""THEN160
170 B=-1:IFA$="■"THENA=869
180 IFA$="■"THENA=869:B=1
190 IFA$="■"THENA=876
200 IFA$="■"THENA=876:B=1
210 IFA$="■"THENA=889
215 IFA$="■"THENA=889:B=1
220 C=PEEK(A):IFC+B>255THENC=0:B=0
230 IFC+B<0THENC=255:B=0
240 POKEA,B+C:GOTO160
```


VIC RIGHT&LEFT SCROLL

RIGHT		LEFT
850 LDA 648	KUVARUUTUMUISTISIVU	
853 STA 1		
855 LDA #4		
857 STA 5		
859 STA 0		
861 LDA #148	VÄRIMUISTI(148*256=37888)	
863 BIT 36866	TESTATAAN ONKO BITTI 7,1VAI0	
866 BPL 2	→(870)JOS B7=0	
868 LDA #150	VÄRIMUISTI (150*256=38400)	
870 STA 6		
872 LDY #1		LDY #20
874 LDA (5),Y	MERKIN VÄRI	
876 PHA		
877 LDA (0),Y	MERKKI	
879 DEY		INY
880 STA (6),Y		
882 PLA		
883 STA (5),Y		
885 INY		DEY
886 INY		DEY
887 CPY #22	VIIMEINEN MERKKI RIVILLÄ?	BPL 241
889 BNE 239	→(874)JOS EI OLE	—
891 DEY		INY
892 LDA #32	"□"	
894 STA (0),Y		
896 LDA 0		
898 CLC		
899 ADC #22	SEURAAVA RIVI(RIVI=22 MERKKIÄ)	
901 STA 0		
903 STA 5		
905 BCC 4	→(911)	
907 INC 1		
909 INC 6		
911 CMP #250	VIIMEINEN RIVI?	
913 BNE 213	→(872)JOS EI OLE	BNE 215
915 RTS		

```
10 FORA=850TO913:READB:POKEA,B:C=C+B:NEXTA:IFC<>6325THENPRINT"ERROR":END
20 DATA173,136,2,133,1,169,0,133,5,133,0,169,148,44,2,144,16,2,169,150
30 DATA133,6,160,20,177,5,72,177,0,200,145,0,104,145,5,136,136,16,241,200
40 DATA169,32,145,0,165,0,24,105,22,133,0,133,5,144,4,230,1,230,6,201
50 DATA250,208,215,96
60 INPUT"LAITEN:O";A:POKE186,A
70 CLR:A$="RIGHTSCROLL":POKE193,82:POKE194,3:POKE174,147:POKE175,3
80 POKE185,1:POKE183,PEEK(PEEK(45)+PEEK(46)*256+2)
90 POKE187,PEEK(PEEK(45)+PEEK(46)*256+3):POKE188,PEEK(PEEK(45)+PEEK(46)*256+4)
100 POKE178,0:POKE179,29:SYS63109:PRINTST:END
```

```
10 FORA=850TO915:READB:POKEA,B:C=C+B:NEXTA:IFC<>6708THENPRINT"ERROR"
20 DATA173,136,2,133,1,169,0,133,5,133,0,169,148,44,2,144,16,2,169,150
30 DATA133,6,160,1,177,5,72,177,0,136,145,0,104,145,5,200,200,192,22,208
40 DATA239,136,169,32,145,0,165,0,24,105,22,133,0,133,5,144,4,230,1,230
50 DATA6,201,250,208,213,96
60 INPUT"LAITEN:O";A:POKE186,A
70 CLR:A$="LEFTSCROLL":POKE193,82:POKE194,3:POKE174,149:POKE175,3
80 POKE185,1:POKE183,PEEK(PEEK(45)+PEEK(46)*256+2):POKE187,PEEK(PEEK(45)+PEEK(46
)*256+3)
90 POKE188,PEEK(PEEK(45)+PEEK(46)*256+4):POKE178,0:POKE179,29
100 SYS63109:PRINTST:END
```

Kun ohjelmat käynnistää RUN komennolla ne tallettavat varsinaisen konekieli ohjelman kasetille tai levylle.(Ohjelma kysyy laitenumeroa) Kasettiasemalta konekieli voidaan ladata normaalisti LOADilla ja levyasemalta LOAD"*nimi*",8,1.Ohjelmat sijaitsevat kasettipuskurissa ja käynnistyvät SYS 850 käskyllä.

J V-E

NYT SUPERYLLÄTYS TAAS TÄLLÄ NIIN SUPERYLLÄREITÄ TÄYNNÄÄN OLEVALLA VÄHIKSELLÄ. EI MILLÄÄN NYNNYTTÄJÄPALSTALLA! PAPERINUKIT:

RITARI ÄSSÄ JA KITT JA KAUNIS NAINEN

HIUKSET
HAMPAAT
SUU
KUTSUNTAKELLO
KIMPPU
LEOPARDINKANKAISET PÖXYT
PIDENTÄVÄT KENGÄT
ÄÄNI
TAXI
LISÄBUSINEKSIA
HÄTÄVILKKU
TURBOBOOST
NAPPIJA KYLTTI
LISÄVALOT
VIC-20
TIETOKONE "HENKI" KITT
HIUKSET
TUPAKKA
TÄRKEITÄ PAPRUJA
VALITETTAVASTI VAIN KENGÄT MAHTUVAT TÄHÄN SIVULLE.
SORRY.



HISTORIA

TV-pelit löivät itsensä läpi USA:ssa noin kymmenen vuotta sitten, vähän sen jälkeen ne rantautuivat myös Suomeen. Peli-ideoiden kehittely alkoi kuitenkin jo paljon aikaisemmin.

Ensimmäiset tietokonepelit olivatteksti seikkailuja.Electronic Games lehden mukaan tietokonepelien historia alkaa näinä"Vuonna 62 Massachusetts Institute of technologyssä"opiskeleva Steve Russell ajatteli,että olisi hauskaa kehittää viihdykeohjelma jota voisi ajaa koulun tietokoneella."

Russellin adventuremainen "SPACEWAR" ohjelma tuli nopeasti kuuluisaksi.Kautta maan peli tarjosi tietokonemiehille ongelmia,joiden parissa rentoutua.Bill Pitts ja Nolan Bushnell tekivät ohjelmasta omat versionsa ja pyrkivät hyötymään niistä taloudellisesti. Aika ei kuitenkaan ollut vielä kypsä.

TV-PELI SYNTYY

Bushnell ei luovuttanut,vaan kehitti nopeasti ja helposti opittavan pelin. Hän arveli että"Computer Space"oli liian monimutkainen saavuttaakseen kaupallista menestystä.Peli nimeltä PONG syntyi Bushnellin autotallissa vuonna -72. Hän ei saanut kuitenkaan sitä myytyä, vaan joutui perustamaan oman ATARI-nimisen yrityksen.(Atari on japania ja se tarkoittaa GO-pelissä samaa kuin matti shakissa) Bushnell rakensi pallottelupelistään kolikkoversion ja siitä tuli välittömästi hitti.

Ralph Baer aloitti TV-pelin kehittelyn v.66 ja kuusi vuotta myöhemmin hän myi sen MAGNAVOXille.Tuloksena oli Odyssey-laite.Se oli"ohjelmoitava"ja siinä oli liki parikymmentä erilaista peliä.

Tekniikka kehittyi ja myös muut laitevalmistajat alkoivat tehdä videopelejä.COLECOn"TELSTAR ARCADE"oli kovasti suosittu jouluna-76.

70-luvun puolivälissä Bushnell kehitti Atarille lisää kolikkopelejä, autoajelu,taistelu ja urheilupelien aikaan syntyi myös BREAKOUT.

MUUKALAISET TULEVAT

Vuonna -78 Japanilainen Taito Limited esitteli kolikkopelin jossa piti ampua hassuja,maahan tunkeutuvia olioita.Uutta oli se että ne ampuivat takaisin.Lähelle SPACE INVADERSin suosiota ylsi Atarin ASTEROIDS vuodelta -81.Samana vuonna Namco Ltd:n PAC-MAN löysi tiensä Yhdysvaltoihin saavuttaen v.82 ennätysmäisen suosion kotikorttiversiona.

Lähde:VIDEO GAMES,(c)Daniel Cohen 82

Ri